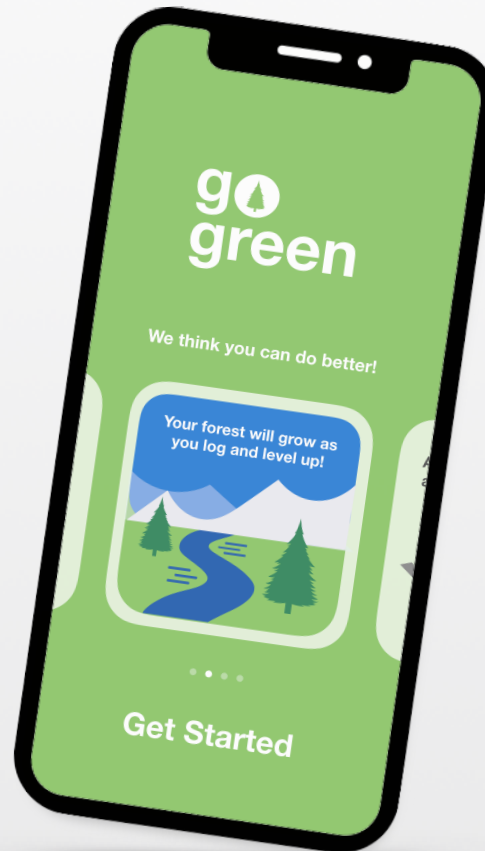
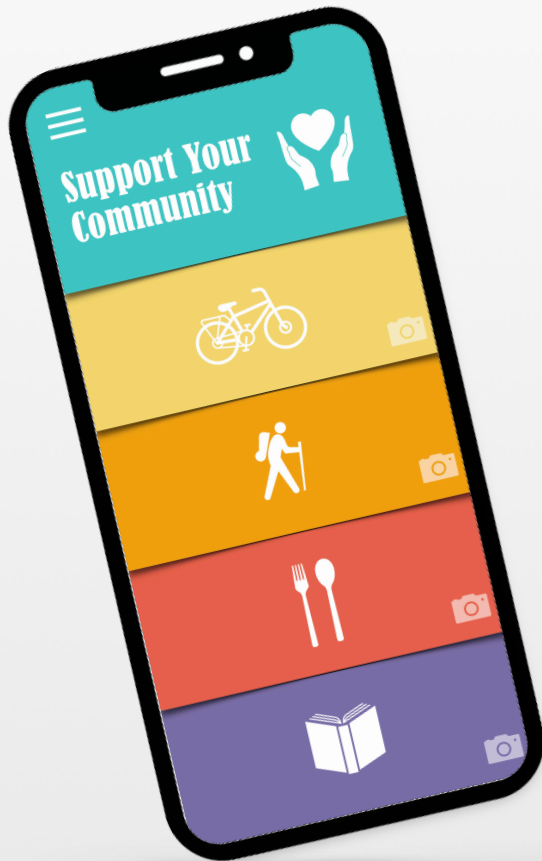




Leitfaden zur Präsentation von Apps



Präsentation von Apps: Einfallsreichtum feiern

Apps zu entwickeln ist ein toller Weg, um gemeinsam interessante Probleme zu lösen. Und indem Sie ein lokales oder virtuelles Event zur Präsentation von Apps veranstalten, geben Sie angehenden Programmier:innen die Gelegenheit, ihren Einfallsreichtum zu feiern, während sie ihre Ideen präsentieren und ihre Lösungen mit ihren Entwicklerfreunden, Familien und ihrer Gemeinde teilen.

Nachdem die Teilnehmer:innen gemeinsam alle Schritte des App-Design Prozesses abgeschlossen haben, erstellen sie eine Präsentation, mit der sie die Idee während des Events einer Jury vorstellen. Das Event endet mit der Würdigung der Teilnehmer:innen und einer Feier aller Beteiligten.

Dieser Leitfaden ergänzt den Programmierlehrplan von Apple und die entsprechenden Ressourcen. Dazu unterstützt er Sie bei der Planung und Vorbereitung eines Events zur Präsentation einer App. Sie finden in ihm Informationen zu unterschiedlichen Formaten, um das Event an Ihre Umgebung anzupassen, Tipps zur Einladung und Vorbereitung der Jurymitglieder, eine Bewertungstabelle sowie ein Zertifikat zum Herunterladen und mehr.



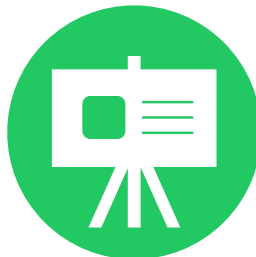
Inhaltsübersicht

Sie finden für jede Phase der Planung und Durchführung des Events zur Präsentation von Apps Ressourcen und anpassbare Materialien, mit denen Sie ganz einfach ein inspirierendes Event realisieren können.



Vorbereitung

- Dreiminütige Präsentation erstellen



Planen

- Eventformat
- Beurteilung der Präsentationen
- Einladungen und Bewerbung
- Anerkennung



Teilen

- Das Event teilen
- Was es zu beachten gibt



Vorbereitung

Um am Event teilzunehmen, müssen die Teilnehmer:innen das App-Design-Tagebuch durcharbeiten und eine Präsentation für das Event erstellen. Die Teilnehmer:innen arbeiten alleine oder in kleinen Teams und entwickeln dabei ihre Fähigkeiten in den Bereichen kritisches Denken und Kreativität.

Beginnen Sie mit dem App-Design in Keynote:

[App-Design-Tagebuch aus „Jede:r kann programmieren“ herunterladen >](#)

Vertiefen Sie das Gelernte mit weiterführenden Übungen und Programmierherausforderungen:

[App-Design-Arbeitsbuch aus „In Swift entwickeln“ herunterladen >](#)

Dreiminütige Präsentation erstellen

Während des Events halten die Teilnehmer:innen eine dreiminütige Präsentation, in der sie ihre App-Ideen vorstellen. Die Präsentation sollte Infos zu den folgenden Punkten beinhalten:

- Das Problem, das die App löst
- Für wen die App gedacht ist und welche Auswirkungen sie haben wird
- Beschreibung des App-Design-Prozesses
- Wie die App verwendet wird, inklusive einer Demo des Prototyps
- Demo der Benutzeroberfläche, des Benutzererlebnisses und der Programmierkonzepte des Prototyps

Teilen Sie die [Bewertungstabelle](#) mit den Teilnehmer:innen, damit sie sich darauf vorbereiten können, ihre Projekte vorzustellen.

Teilen Sie die folgenden Tipps mit den Teilnehmer:innen:

- Zeige deine Persönlichkeit.
- Übe deine Präsentation, bevor du sie hältst.
- Erstelle eine Bildschirmaufnahme auf dem iPhone, iPad oder Mac, um eine Demo deines Prototyps zu geben.
- Verwende Keynote mit einer Kommentarspur, Clips oder iMovie, um ein Präsentationsvideo zu erstellen.
- Wenn die Präsentationen online stattfinden, lassen Sie ein Teammitglied den Chat im Auge behalten, falls dort Fragen gestellt werden.
- Blenden Sie die Symbolleiste, den Bereich „Format“ und den Foliennavigator aus, um Keynote ein elegantes Erscheinungsbild zu geben. Drücken Sie auf `⌘P`, um die Präsentation zu starten.

Lehrkräfte können im [Apple Teacher Learning Center](#) Tipps zum Aufzeichnen des Bildschirms, zum Hinzufügen von Audio in Keynote und mehr erhalten.



Planen

Eventformat

Ihr Event kann klein oder groß, vor Ort oder virtuell sein. Berücksichtigen Sie, welche Ressourcen Ihnen bereits zur Verfügung stehen und wer Sie vielleicht unterstützen kann. Versuchen Sie so schnell wie möglich herauszufinden, wie und wo Sie die Veranstaltung abhalten werden. Dies kann in einem Klassenzimmer, einer Bücherei oder einem Gemeindezentrum sein. Oder Sie können es online über ein Videokonferenzsystem halten – überall, wo Teilnehmer:innen ihre Apps präsentieren können!

Wir stellen drei Beispielideen für Eventformate vor – eine App-Ausstellung, eine Präsentationsbühne und eine virtuelle Präsentation –, um Ihnen Ideen für ein Event zu geben, das am besten zu Ihren Teilnehmer:innen und Ihrer Gemeinde passt.

App-Ausstellung

Wie bei einer Wissenschaftsausstellung können die Gäste der App-Ausstellung selbstständig die Apps erkunden, die Stationen der verschiedenen Teams besuchen und sich deren Präsentationen ansehen.



Leitfaden zur Präsentation von Apps

Beispiel für den Ablauf einer App-Ausstellung

- Einrichtung
- Herzlich willkommen
- 1. Runde
- 2. Runde
- Bewertung und Besprechung
- Würdigung und Zertifikate
- Abschließende Bemerkungen
- Gruppenfoto



Präsentationsbühne

Bei einem Event mit Präsentationsbühne wechseln sich die Teams damit ab, ihre App-Ideen vor einem Publikum einer Jury vorzustellen. Das Event ist formaler und die Teilnehmer:innen können üben, live von einer Bühne zu einem Publikum zu sprechen.

Bei diesem Format sitzen die Jurymitglieder in der Nähe der Bühne, damit sie den Teams nach ihren Präsentationen Fragen stellen können.

Beispiel für den Ablauf eines Events mit Präsentationsbühne

- Einrichtung
- Herzlich willkommen
- Präsentation 1
- Feedback und Fragen von der Jury
- Präsentation 2
- Feedback und Fragen von der Jury
- Präsentation 3, 4, 5 usw.
- Bewertung und Besprechung
- Würdigung und Zertifikate
- Abschließende Bemerkungen
- Gruppenfoto



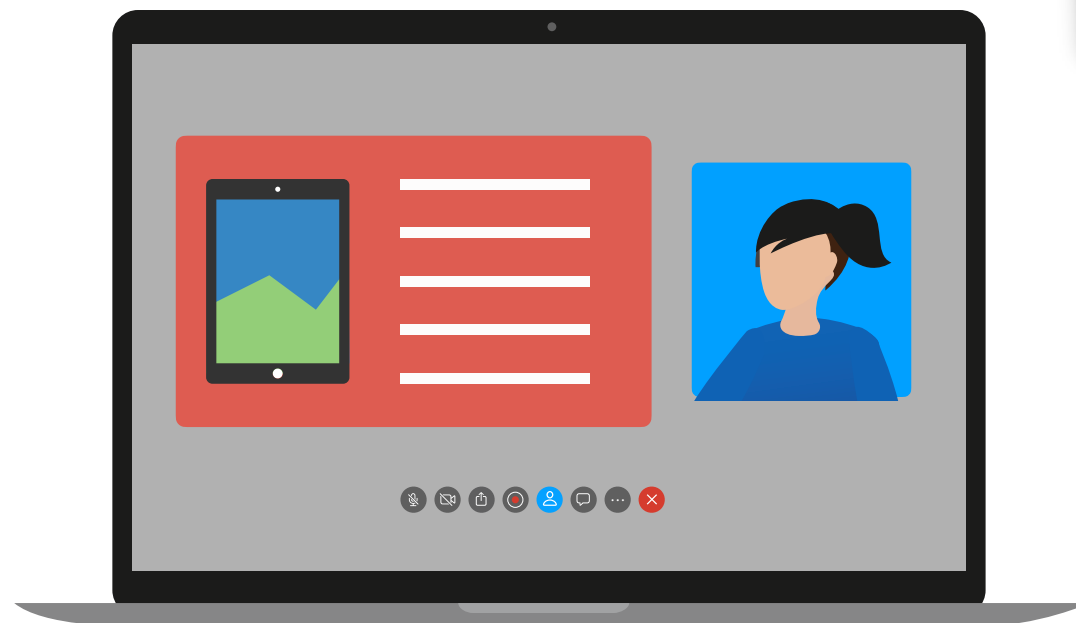


Virtuelle Präsentation

Eine virtuelle Präsentation bietet Teams die Möglichkeit, ihre App-Vorstellungen mithilfe eines Videokonferenz-Tools online zu präsentieren. Dies kann eine unterhaltsame Art darstellen, Teilnehmer:innen in jeder Lernumgebung zu feiern.

Ziehen Sie in Betracht, vor der eigentlichen Veranstaltung einen Probelauf mit den Teilnehmer:innen durchzuführen, um ihnen zu helfen, sich mit dem Format vertraut zu machen und ihre Präsentationen zu üben. Erzeugen Sie am Tag der Präsentationen eine feierliche Atmosphäre mit Willkommensmusik und mitreißenden Moderator:innen.

Wenn Mitglieder der Jury nicht an einer Videokonferenz teilnehmen können, könnten Sie mit Bildschirmaufzeichnungen verwenden. Die Jury kann den Teilnehmer:innen Rückmeldung durch Videos oder in schriftlicher Form geben.



Beispiel für den Ablauf eines virtuellen Präsentationsformats

- Vorbereiten der Moderator:innen
- Herzlich willkommen
- Präsentation 1
- Feedback und Fragen von der Jury
- Präsentation 2
- Feedback und Fragen von der Jury
- Präsentation 3, 4, 5 usw.
- Pause für Bewertung und Besprechung
- Anerkennung
- Abschließende Bemerkungen

Tipps für ein virtuelles Eventformat

- Stellen Sie sicher, dass ein:e Co-Moderator:in verfügbar ist, der/die Ihnen dabei helfen kann, Fragen des Publikums per Chat oder Text zu beantworten.
- Schalten Sie alle Teilnehmer:innen stumm, die gerade nicht präsentieren, um Hintergrundgeräusche zu reduzieren.
- Richten Sie einen separaten Anruf oder eine Videokonferenz ein, damit die Jury die Präsentationen besprechen kann.
- Machen Sie gegebenenfalls Screenshots, um eine Fotocollage aller Präsentationen zu erstellen, die Sie mit den Teilnehmer:innen teilen können.
- Senden Sie den Teilnehmer:innen nach dem Event ihre Teilnahmebescheinigungen per E-Mail.



Beurteilung der Präsentationen

Eine Jury einzubeziehen ist eine tolle Möglichkeit, Teilnehmer:innen Feedback zu ihren Ideen zu geben. Die Jurymitglieder müssen keine Programmierexpert:innen sein. Sie könnten beispielsweise lokale Unternehmer:innen einladen oder andere Führungspersönlichkeiten aus Ihrer Gemeinde. Wenn Sie eine virtuelle App-Präsentation durchführen, können Sie Jurymitglieder aus nah und fern eingeladen – haben Sie keine Angst, zu fragen.

Tipps für die Beurteilungen

- Schauen Sie sich die [Bewertungstabelle](#) gemeinsam mit den Jurymitgliedern an. Informieren Sie sie über die Auszeichnungen und anderen Formen der Anerkennung, die Sie planen.
- Ermutigen Sie die Jurymitglieder, den Teilnehmer:innen Fragen zu stellen und ihnen Feedback zu geben.
- Bieten Sie den Jurymitgliedern einen ruhigen Ort, an dem sie gemeinsam die Bewertungen beraten können.
- Bei virtuellen Präsentationen kann sich die Jury in einem separaten Anruf oder einer Videokonferenz beratschlagen.



Beispiel einer E-Mail für die Einladung von Jurymitgliedern

Ehrenamtliches Engagement: Präsentation von Apps
Hallo [Name],

[Organisation] plant ein Event, auf dem Teilnehmer:innen ihre Apps vorstellen und wir würden uns freuen, wenn Sie der Jury beitreten würden. Das Event findet am [Datum] von [Uhrzeit] bis [Uhrzeit] statt. Ihre Erfahrung und Sichtweise wären eine große Bereicherung für unsere angehenden Entwickler:innen.

Die teilnehmenden Teams stellen ihre Apps in einer Reihe kurzer Präsentationen vor. Die Jury stellt dann Fragen, gibt Feedback und bewertet die App-Präsentationen anhand einer Bewertungstabelle, die wir zur Verfügung stellen. Am Ende des Events würdigen wir die Leistungen aller Teilnehmer:innen.

Danke, dass Sie über Ihre Teilnahme nachdenken. Wir schätzen Ihre Unterstützung für die Jugend in unserer Gemeinde. Bitte antworten Sie, um Ihre Teilnahme zu bestätigen oder etwaige Fragen zu stellen.

Mit freundlichen Grüßen

[Name]

[Titel]

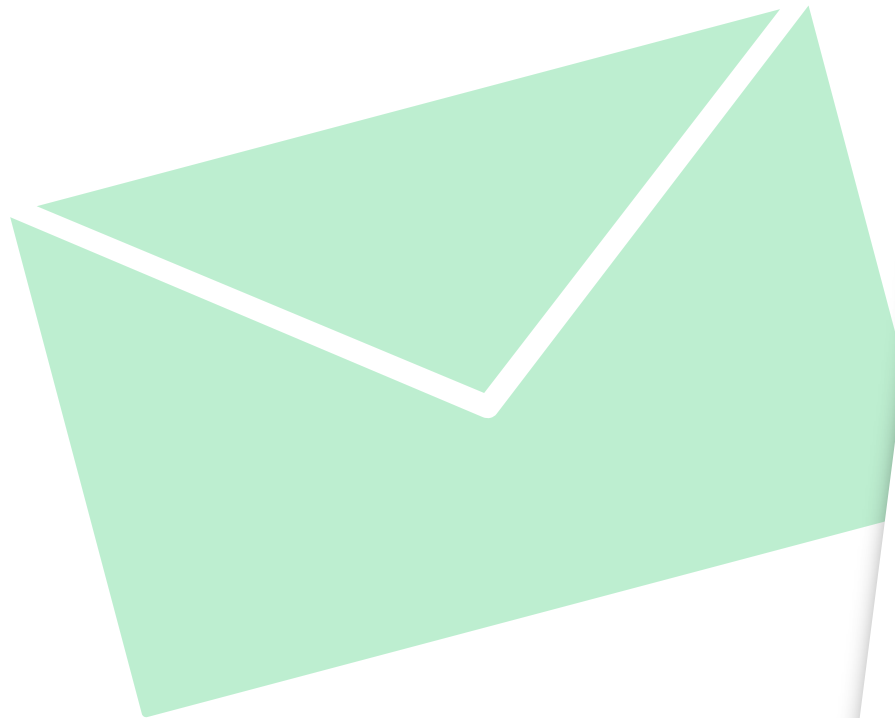
[Schule oder Organisation]



Einladungen und Bewerbung

Hier sind einige Ideen, um Ihre Gemeinde für das Event zu begeistern und zur Teilnahme zu motivieren:

- Senden Sie Einladungen an wichtige Gäste wie Familienmitglieder, Kolleg:innen und Führungskräfte aus der Gemeinde.
- Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre Freunde und Familien einzuladen.
- Bewerben Sie das Event auf der Website Ihrer Organisation, über Social Media oder in Ihrem Newsletter.



Beispiel für eine Einladung zum Event

Innovation feiern

Machen Sie mit bei unserem ersten Event zur Präsentation von Apps! Unterstützen Sie unsere Teilnehmer:innen beim Pitch ihrer App-Ideen, die sich auf die Lösung von Herausforderungen konzentrieren, die ihnen am Herzen liegen. Alle Teams werden die Gelegenheit erhalten, ihre Ideen einer Jury vorzustellen und Anerkennung für ihre Projekte zu erhalten.

Informationen zum Event

[Datum]

[Uhrzeit]

[Veranstaltungsort]

[Adresse]

[Kontakt bei Fragen]

[RSVP-Link]



Anerkennung

Alle Teilnehmer:innen sollten für die Teilnahme am Event ein Zertifikat erhalten. Zudem kann ein freundschaftlicher Wettbewerb ein großartiger Motivator sein. Denken Sie daran, die Stärken der Teilnehmer:innen beim App-Design mit Auszeichnungen zu würdigen. Beispiele:

- Die beste Innovation
- Das beste Design
- Die beste Präsentation

Sie können auch das Publikum zur Teilnahme motivieren, indem Sie einen Publikumspreis vergeben. [Laden](#) Sie diese Zertifikatsvorlage für verschiedene Auszeichnungen herunter und bearbeiten Sie sie.



Sie können den Teilnehmer:innen vor oder während des Events ein T-Shirt geben. Wir haben eine T-Shirt-Designvorlage erstellt, die Sie [hier](#) herunterladen können.

Teilen



Das Event teilen

Wenn Sie ein Event zur Präsentation von Apps veranstalten, schließen Sie sich damit einer Community an, die Innovationen für die Zukunft fördert. Folgen Sie @AppleEDU auf Twitter und zeigen Sie uns, was bei Ihren Events zur Präsentation von Apps passiert – mit #EveryoneCanCode und #DevelopInSwift.

Was es zu beachten gibt

- Prüfen Sie die Richtlinien und Nutzungsbedingungen Ihrer Organisation für die Verwendung von Social Media.
- Holen Sie das Einverständnis der Eltern ein, bevor Sie Arbeiten von Teilnehmer:innen teilen.
- Unterstützen Sie die Teilnehmer:innen dabei, ihr geistiges Eigentum zu schützen und das Urheberrecht anderer zu respektieren.



Bewertungsschema

[Herunterladen >](#)

Name des _____

Kategorie	Anfänger (1 Punkt)	Fortgeschritten (2 Punkte)	Gut (3 Punkte)	Sehr gut (4 Punkte)	Punkte
Inhalt der Vorstellung	Teilt grundlegende Informationen wie Zweck und Zielgruppe	Gibt klare Beispiele für den Zweck der App, ihr Design und wie sie den Bedürfnissen von Benutzer:innen gerecht wird	Beinhaltet eine klare und überzeugende Beschreibung des zu lösenden Problems, der Marktnachfrage, Zielgruppe und wie das Design der App auf die Bedürfnisse von Benutzer:innen eingeht	Enthält ein überzeugendes und auf Beweisen basierendes Argument, das zeigt, wie die App die Benutzerbedürfnisse erfüllt, übertrifft oder neu definiert	
Art der Präsentation	Informativ; ein Teammitglied stellt vor	Selbstbewusst, enthusiastisch; mehr als ein Teammitglied stellt vor	Ansprechende, gelungene Verwendung von Bildern, um die Geschichte zu unterstützen; das Team hebt die Beiträge der einzelnen Mitglieder hervor	Kreatives, erinnerungswürdiges Geschichtenerzählen; überzeugende visuelle Unterstützung, flüssige Übergänge zwischen den Teammitgliedern	
Benutzeroberfläche	Konsistente Bildschirme, die den Zweck der App unterstützen	Klares, funktionales Design mit vertrauten Elementen; Prototyp unterstützt grundlegende Aufgaben der Benutzer:innen	Elegantes, prägnantes, ansprechendes Design; Farbsatz, Layout und Lesbarkeit gut durchdacht; Prototyp vermittelt den Benutzer:innen ein klares Gefühl für die Navigation	Das Design ermöglicht es den Benutzer:innen, mit den Inhalten zu interagieren; Prototyp nutzt Animationen, Farben und Layout, um ein nahtloses, ansprechendes Erlebnis zu ermöglichen	
Benutzererlebnis	Klare Zielsetzung; Benutzer:innen können ein oder mehrere Ziele verfolgen	Einheitliche und standardmäßige Navigation; intuitiver Weg durch die Inhalte der App	Anpassbar an Bedürfnisse der Benutzer:innen ; berücksichtigt Barrierefreiheit, Datenschutz und Sicherheit	Innovativ, überraschend und begeisternd; verschafft Benutzer:innen ein neuartiges Erlebnis, das die App von Mitbewerbern abhebt	
Programmierkonzepte	Gewisser Zusammenhang zwischen der Funktionalität der App und dem zugrunde liegenden Code erkennbar	Erklärung, welche Rolle allgemeine Programmierkonzepte wie Datentypen, bedingte Logik oder Berührungseignisse für die App spielen	Beschreibung bestimmter Programmieraufgaben, die für den Aufbau der App nötig waren; Demonstration, wie dieser Code zur Funktionalität der App beiträgt	Erklärung zur Architektur der App, ihrer Datenstruktur, Algorithmen und Features; Diskussion des Entscheidungsprozesses bei der Entwicklung dieses Ansatzes	
Technische Besprechung (Optional) <i>Für funktionale App-Prototypen in Xcode. Die Jurymitglieder sollten mit den Best Practices für die Entwicklung mit Swift und für iOS vertraut sein.</i>	Der Swift Code funktioniert in bestimmten Beispielen; der Code ist grundlegend ohne Abstraktion	Der Code funktioniert durchgehend ohne Fehler; der Code ist grundlegend mit einigen Andeutungen von Abstraktion	Der Code ist mit Namenskonventionen von Swift organisiert; starke Hinweise auf Abstraktion; iOS Richtlinien werden befolgt	Der Code ist gut mit Kommentaren dokumentiert; Swift Features werden effizient eingesetzt; nutzt Organisationsstrukturen wie z. B. Model-View-Controller	
Kommentare:					<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; margin: 0;">0</div> <div style="font-size: 0.8em; font-weight: bold; margin: 0;">Gesamt ergebnis</div>



App Showcase

Certificate of Achievement

Awarded to

For

Signature

Date

